ping·o tronic

f 5

The space-age video play-game
Das neue Video-Sportspiel der Zukunft
Het tijdloze video-wedstrijdspel
El juego-sport del 2000

THE SPACE-AGE VIDEO PLAY-GAME

Ping-o-tronic is the fascinating new electronic apparatus that brings into your home the excitement and agonistic spirit of some of the more challenging and competitive sports.

Connected to the antenna socket of your television receiver (see on page 8 how easy this installation really is!), the Ping-o-tronic will electronically simulate and visualize on the screen the play pattern of some of the more popular and sportful games, such as TENNIS, TABLE TENNIS (PING-PONG) and PELOTA.

The extremely realistic game effects and the possibility of varying at will the degree of difficulty (and, consequently, the strain and ability required of the players) make the Ping-o-tronic into an exciting and highly amusing play-game for all members of the household.

Ping-o-tronic spells action and reaction at the same time: it will accustom you to precision and sharpen your promptness to quick action. In this respect, Ping-o-tronic may actually be regarded as a teaching game which improves the psychological and physical talents of the individual while entertaining him.

Ping-o-tronic is a video game device patented and manufactured by Industrie A. Zanussi S.p.A.

DAS NEUE VIDEO-SPORTSPIEL DER ZUKUNFT

Dieses neue elektronische Gerät bietet Ihnen einige der bekanntesten und interessantesten Sportarten zu Hause.

Einfach an den Antenneneingang Ihres Fernsehgerätes anschliessen (auf Seite 8 wird beschrieben, wie einfach es ist) und auf Ihrem Bildschirm werden elektronisch die Spielfelder einiger der schönsten Sportarten erscheinen: TENNIS - TISCH/TENNIS (Ping Pong) - PELOTA.

Die aussergewöhnliche realistische und naturgetreue Spielwiedergabe mit der Möglichkeit, den Schwierigkeitsgrad des Spiels nach Wunsch zu variieren, machen aus dem Ping-o-Tronic ein begeisterndes und unterhaltendes Sport-Spiel für die ganze Familie.

Ping-o-Tronic ist zugleich Wirkung und Rückwirkung: es gewöhnt an Präzision und Geschicklichkeit und entwickelt schnelle Reaktionen.

Ping-o-Tronic ist ein Patentmodell der Firma Industrie A. Zanussi S.p.A.

HET TIJDLOZE VIDEO-WEDSTRIJDSPEL

Ping-o-tronic is het fascinerende elektronische apparaat dat het enthousiasme en de spanning van enkele van de meest uitdagende wedstrijdsporten in uw woning brengt.

Aangesloten op de antenne-ingang van uw televisietoestel (kijk op pagina 9 hoe eenvoudig het installeren is), zal de Ping-o-tronic elektronisch de speelvelden van enkele zeer populaire sporten, zoals TENNIS en TAFELTENNIS (PING-PONG), op uw scherm brengen.

De zeer realistische speleffekten en de mogelijkheid o.m. de moeilijkheidsgraad te varieren, maken de Ping-o-tronic tot een opwindend en amusant wedstrijdspel voor alle leden van het gezin.

Ping-o-tronic wil zeggen: aktie en reaktie. Het zal u aansporen tot precisie en uw reaktievermogen testen en vergroten.

Ping-o-tronic is een gepatenteerd video-wedstrijdspelapparaat, geproduceerd door Industrie A. Zanussi S.p.A.

EL JUEGO-SPORT DEL 2000

El Ping-o-tronic es un nuevo ingenio électrónico que le hace vivir en su propria casa la emoción del más apasionante y competitivo de los deportes. Basta conectarlo a la entrada de antena de su televisor, sintonizar éste (ver página 9) y aparecerá en su pantalla una canche de TENIS ó de PELOTA.

El realismo del juego y la posibilidad de variar su dificultad (es decir, la habilidad y concentración de los jugadores) hace del Ping-o-tronic un juego apasionante para todos los componentes de la familia.

El Ping-o-tronic requiere capacidad de acción y de reacción y, por lo tanto, educa la rapidez y la precisión de los reflejos. Puede considerarse por ello, un juego didáctico que, al mismo tiempo que divierte, mejora la capacidad psico-física del individuo.

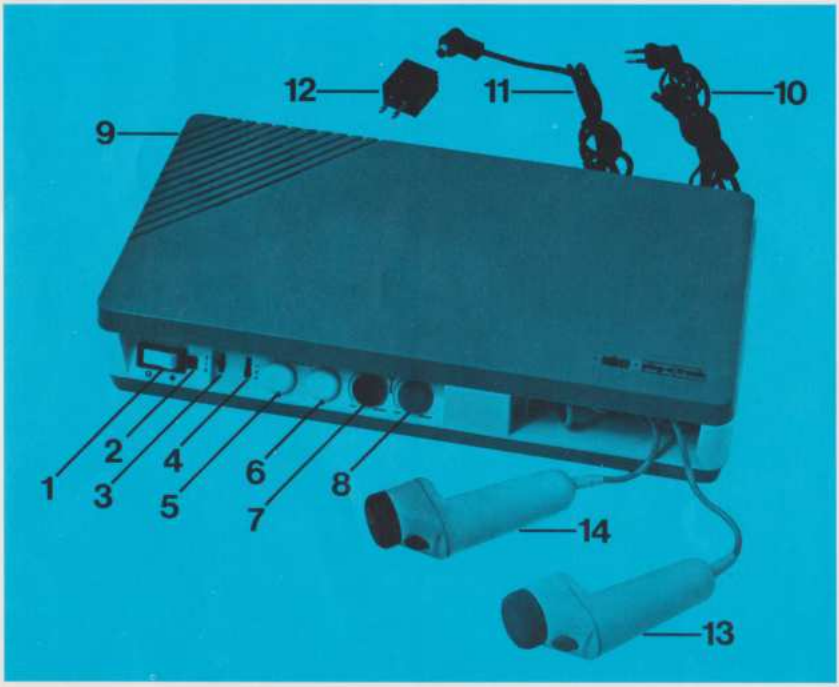
El Ping-o-tronic es un producto patentado y fabricado por Industrie A. Zanussi S.p.A.

CONTROLS

1 – ON/OFF switch
2 – Pilot lamp
3 – Three-position switch for video game patterns:
Top: TENNIS/TABLE TENNIS PATTERN
Middle: PELOTA PATTERN
Bottom: AUTOMATIC TENNIS PATTERN
4 – Three-position switch for ball speed control
5 – Control for horizontal centering of the game pattern
6 – Control for vertical centering of the game pattern
7 – Control to adjust length of left-hand bat
8 – Control to adjust length of right-hand bat
9 – SOUND EFFECT control
10 – 220 V electric supply cord with two-pin plug
11 – Connection cord to 75-Ohm TV antenna socket
12 – Adapter for 300-Ohm TV antenna socket
13 – Left-hand REMOTE CONTROL
14 – Right-hand REMOTE CONTROL

BEDIENUNGSELEMENTE

1 – EIN/AUS Taste
2 – Betriebsanzeigelampe
3 – Dreistufen/Spiefeldschalter:
oben: SPIELFELD FÜR TENNIS/TISCH-TENNIS
mitte: SPIELFELD FÜR PELOTA (1 Spielfeldhälfte)
unten: SPIELFELD FÜR AUTOMATISCHES TENNIS
4 – Dreistufen/Balltemposchalter
5 – Horizontale Spielfeldeinstellung
6 – Vertikale Spielfeldeinstellung
7 – Längeneinstellung des linken Tennisschlägers
8 – Längeneinstellung des rechten Tennisschlägers
9 – TONEFFEKTEINSTELLUNG
10 – 220 V - Netzkabel mit zweipoligem Stecker
11 – Kabel für Anschluss an 75-Ohm-Fernsehantenneneingang
12 – Adapter für 300-Ohm-Fernsehantenneneingang
13 – FERNBEDIENUNG links
14 – FERNBEDIENUNG rechts



BEDIENINGSPANEEL

1 – AAN/UIT schakelaar
2 – Kontrolelampje
3 – Drie-standenschakelaar

boven: TENNIS–/TAFELTENNIS SPEELVELD
midden: OEFENMUUR MET ÉÉN SPEELHELFT
onder: AUTOMATISCH TENNIS

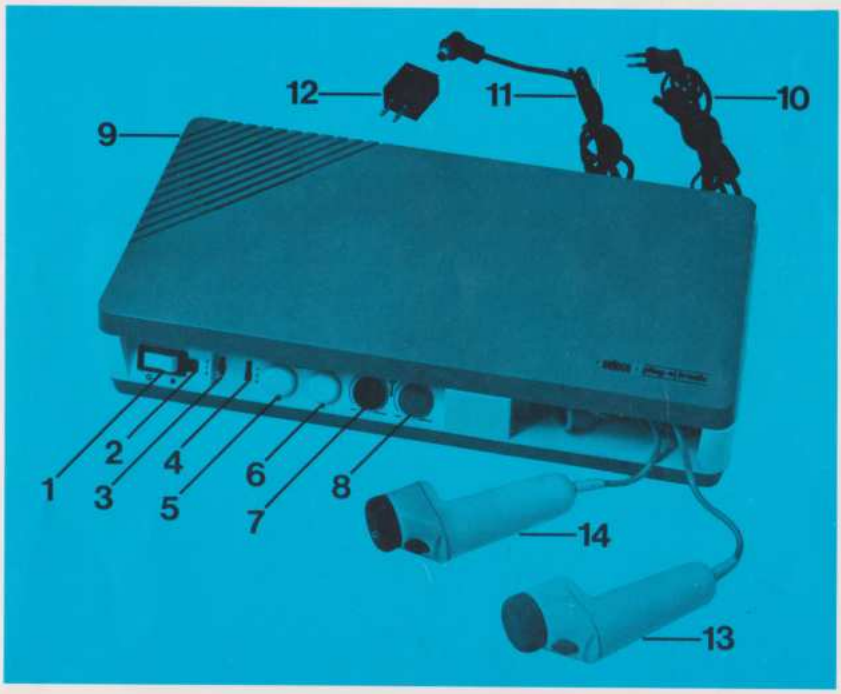
4 – Drie-standenschakelaar voor instelling van de balsnelheid
5 – Knop voor de horizontale centrering van het speelveld
6 – Knop voor de vertikale instelling van het speelveld
7 – Knop voor de instelling van de lengte van het linker racket
8 – Knop voor de instelling van de lengte van het rechter racket
9 – Knopje voor de instelling van het geluidseffekt
10 – Aansluitsnoer voor het lichtnet
11 – Aansluitsnoer voor 75 Ohm TV-antenne-ingang
12 – Adapter voor 300 Ohm TV-antenne-ingang
13 – Linker afstandbediening
14 – Rechter afstandbediening

DESCRIPCION

1 – Interruptor
2 – Luz - indicador de encendido
3 – Conmutador para cambio de juego con 3 posiciones:

superior: TENIS/PING-PONG
central: PELOTA
superior: TENIS AUTOMATICO (para exposición

4 – Conmutador para cambiar la velocidad de la pelota con 3 posicioes
5 – Mando de corrección horizontal de la imagen
6 – Mando de corrección vertical de la imagen
7 – Regulador de la longitud de la raqueta izquierda
8 – Regulador de la longitud de la raqueta derecha
9 – Regulador de sonido
10 – Cable de alimentación a 220 V
11 – Cable de conexión a la entrada de antena del televisor a 75 OHM
12 – Adaptador para entrada de antena a 300 OHM
13 – Mando izquierdo
14 – Mando derecho



REMOTE CONTROLS AND ADJUSTMENTS

REMOTE CONTROLS

Connected to the control box of the Ping-o-tronic are two REMOTE CONTROLS to bring the BALL into action and to move the BATS.

By ROTATING knob M the BATS are moved vertically. The speed of the vertical displacement is proportional to the fastness of rotation of the knob.
By KEEPING push-button P DEPRESSED the ball is returned to one's own field; release the push-button as soon as the ball has stopped in order to bring it back into action (i.e. to throw it back towards the opponent's field).

ADJUSTING LENGTH OF BATS

By adjusting controls 7 and 8 it is possible to increase or decrease the length of the BATS from a minimum of 1 to a maximum of 5 times the height of the ball. Reducing the length of the bats makes interception of the ball more difficult and, consequently, the game becomes more exacting.

BALL SPEED CONTROL

By means of control 4 it is possible to change the speed of the ball, making it more or less difficult to intercept it and, hence, making the game more or less exacting. The speeds obtainable are: SLOW - NORMAL - FAST.

FERNBEDIENUNGEN EINSTELLREGLER

FERNBEDIENUNGEN

Das Gerät ist mit 2 Fernbedienungen ausgestattet, mit denen Balleinwurf ins Feld und Schlägerverschiebung geregelt werden.

Durch Drehen am Regler M wird der entsprechende Tennisschläger senkrecht verschoben.
Je schneller der Regler M gedreht wird, desto schneller bewegt sich der Tennisschläger.

Durch Drücken des Knopfes P wird der Ball in die eigene Spielfeldseite geholt.
Sobald der Ball im Feld liegt, den Reglerknopf P wieder loslassen, um den Ball einzuspielen (Wurf in das Gegnerfeld).

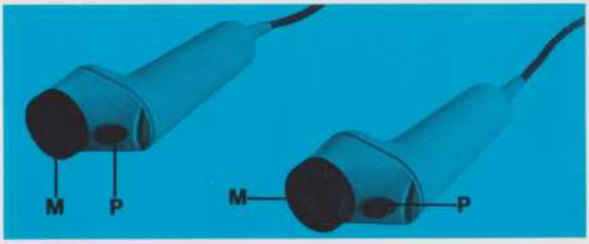
EINSTELLUNG DER TENNISSCHLÄGERLÄNGE

Mit den Reglern 7 und 8 lassen sich die Tennisschläger wunschgemäss verkürzen oder verlängern (von einer Mindestlänge von 1– bis zu einer max. Länge von 5 mal die Ballgrösse).

Mit kürzeren Schlägern wird das Auffangen des Balls schwieriger und somit auch das Spiel.

EINSTELLUNG DES SPIELTEMPOS (Ballgeschwindigkeit)

Mit dem Schalter 4 stellen Sie das Spieltempo ein; nach Wunsch wird das Spiel mehr oder weniger schwierig gestaltet. Das Spieltempo bietet drei Möglichkeiten: LANGSAM - NORMAL - SCHNELL.



AFSTANDBEDIENING INSTELLINGEN

AFSTANDBEDIENING

Er zijn op de Ping-o-tronic twee afstandbedieningen aangesloten, waarmee de bal in het spel kan worden gebracht en waarmee de rackets bewogen moeten worden.

Bij draaien aan knop M verplaatst het betreffende racket zich vertikaal. De snelheid, waarmee het racket reageert, is evenredig met de snelheid, waarmee de knop verdraaid wordt.

Bij indrukken van het toetsje P zal de bal in het eigen veld komen. Zodra de bal gestopt is, kan het toetsje worden losgelaten, waardoor de bal naar het veld van de tegenstander schiet.

INSTELLING VAN DE LENGTE VAN DE RACKETS

Door verdraaien van de knoppen 7 en 8 is het mogelijk de rackets/bats te verkleinen tot op éénmaal de grootte van de bal of te vergroten tot 5 maal de grootte van de bal.
Verkleinen van de bats maakt het raken van de bal moeilijker, waardoor het spel echter wordt.

INSTELLING VAN DE BALSNELHEID

Verplaatsen van schakelaar 4 maakt het mogelijk de balsnelheid in te stellen op LANGZAAM, NORMAAL en SNEL. Vergroten van de balsnelheid verhoogt de moeilijkheidsgraad van het spel en is geschikt voor geoefenden.

MANDOS Y REGULACION

MANDOS

Los mandos unidos mediante un cable a la caja del Ping-o-tronic permiten la puesta en juego de la PELOTA y el movimiento de las RAQUETAS.

Girando la rueda M se consigue el desplazamiento vertical de las RAQUETAS. La velocidad del desplazamiento es proporcional a la de rotación de la rueda M.

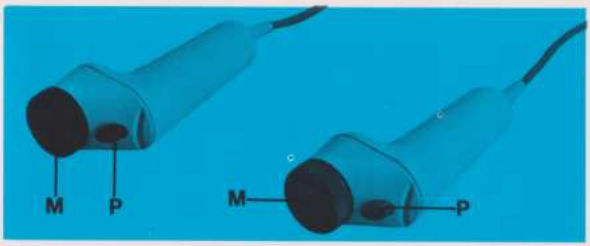
Presionando el botón P, aparece la pelota en el campo correspondiente a ese mando. Al dejar libre dicho botón P, la pelota se dirige hacia el campo contrario.

REGULACION DE LA LONGITUD DE LAS RAQUETAS

Accionando los mandos 7 y 8 es posible aumentar o disminuir la longitud de la RAQUETA respectiva, siendo la máxima longitud 5 veces la de la pelota.
Al disminuir la dimensión de la raqueta, evidentemente aumenta la dificultad del juego.

REGULACION DE LA VELOCIDAD DE LA PELOTA

Accionando el conmutador 4, puede variarse la velocidad de la pelota aumentando o disminuyendo la dificultad de interceptarla. Les 3 posiciones permiten 3 velocidades LENTA - NORMAL - RAPIDA.



INSTALLATION

Connection of the Ping-o-tronic to your TV receiver is very simple and you can do it yourself in no time.
Proceed as follows:

1. Unplug the antenna cable of channel 1 (VHF) from the relevant socket on the back of your TV receiver and in its place insert connection cord 11 of the Ping-o-tronic. If your TV receiver has a 300 Ohm antenna socket, fit the special adapter to the connection cord 12 of the Ping-o-tronic and connect the latter to the TV receiver.

2. Insert electric supply cord 10 of the Ping-o-tronic into the 220 V wall socket (use a double plug, if necessary).

3. Turn on the Ping-o-tronic by means of switch 1.

4. Switch on the TV receiver and tune it on the UHF band (at the beginning of the dial).

5. Place switch 3 of the Ping-o-tronic on position A (automatic operation).

6. Adjust the video frame by means of controls 5 and 6. BRIGHTNESS and CONTRAST of the picture can be adjusted as usual by means of the relevant controls of the TV receiver.

7. Select the desired game pattern by means of switch 3.

At this point your Ping-o-tronic is ready for operation.

CAUTION: to ensure a correct operation of the device, do not place it on top or underneath the TV receiver.

INSTALLATION

Der Anschluss des Ping-o-Tronic an Ihren Fernsehapparat ist sehr einfach und erfordert von Ihnen nicht mehr als eine Minute.

1. VHF-Antennenkabel aus dem Antenneneingang auf der Rückseite des Fernsehgerätes herausziehen. An dessen Stelle Kabel 11 des Ping-o-Tronic einstecken (für 300 Ohm-Eingang Adapter 12 benutzen).

2. Netzkabel 10 des Ping-o-Tronic in eine 220 V - Steckdose einstecken.

3. Mit dem Schalter 1 wird das Ping-o-Tronic - Gerät eingeschaltet.

4. Fernsehapparat wie gewöhnlich einschalten und VHF Bereich (Skalenbeginn) einstellen.

5. Schalter 3 des Ping-o-Tronic auf Pos. 1 (oben) einstellen (automatisches Tennisspiel).

6. Mit den Reglern 5 und 6 das Bild richtig einstellen. Bildhelligkeit und Kontrast werden auf übliche Weise mit den Reglern am Fernsehgerät eingestellt.

7. Mit dem Regler 3 wird das gewünschte Spielfeld eingestellt.

Nun ist Ihr Ping-o-Tronic betriebsbereit.

WICHTIG: Für einen einwandfreien Betrieb des Ping-o-Tronic darf dieses nicht unmittelbar über oder unter dem Fernsehgerät installiert werden.

AANSLUITEN

Het aansluiten van de Ping-o-tronic is erg eenvoudig. U kunt dat zelf in een oogwenk. Ga als volgt te werk:

1. Neem de 75 Ohm antenneplug of de 300 Ohm VHF stekker) uit de betreffende bus (bussen) van uw TV-toestel en sluit, in de plaats daarvan, het snoer 11 (voor 300 Ohm via adapter 12) van de Ping-o-tronic aan.

2. Sluit het snoer 10 van de Ping-o-tronic op het 220 V stopkontakt aan.

3. Schakel de Ping-o-tronic in door middel van schakelaar 1.

4. Schakel het TV-toestel in en stem het af op band UHF (aan het begin van de schaal).

5. Zet schakelaar 3 van de Ping-o-tronic op positie 1 (automatisch tennis).

6. Stel het speelveld in door middel van de knoppen 5 en 6. De lichtsterkte en het kontrast worden op de gebruikelijke wijze met de betreffende knoppen van het TV-toestel ingesteld.

7. Kies het gewenste speelveld met schakelaar 3.

De Ping-o-tronic is nu klaar om te gaan spelen.

BELANGRIJK: plaats de Ping-o-tronic niet op het TV-toestel en evenmin er vlak onder; dit kan de goede werking beïnvloeden.

INSTALACION

La conexión del Ping-o-tronic al televisor es sencillísima y puede hacerlo usted mismo en un minuto como le indicamos a continuación:

1. Saque el conector de antena de VHF en la parte posterior de su televisor, e introduzca en su lugar el cable 11 del Ping-o-tronic.
En el caso en que la entrada de antena sea de 300 OHM, introduzca previamente el adaptador 12 en el lugar de las patillas de VHF y conecte a dicho adaptador el cable 11.

2. Conecte el cable de alimentación del Ping-o-tronic a una toma de 220 V.

3. Pulse el interruptor de encendido del Ping-o-tronic.

4. Encienda el televisor y sintonice la banda UHF (inicio escala).

5. Situe el conmutador 3 del Ping-o-tronic en la posición 1 (funcionamiento automático).

6. Regule el cuadro de imagen con los mandos 5 y 6. EL BRILLO Y EL CONTRASTE se regulan con los mandos correspondientes del televisor.

7. Elija el esquema de juego que desee accionando el conmutador 3.

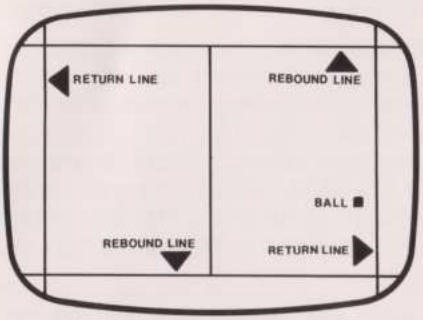
Hecho ésto, el Ping-o-tronic estará listo para funcionar.

ADVERTENCIA: Para un buen funcionamiento del aparato, NO situarlo encima ni bajo el televisor.

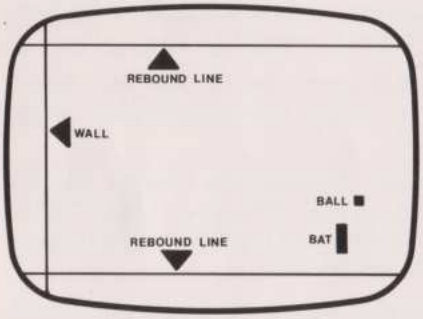
AVAILABLE GAME PATTERNS

EINSTELLBARE SPIELFELDER

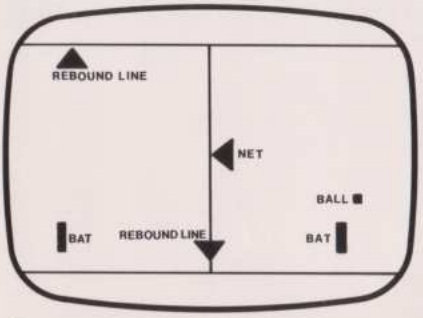
AUTOMATIC TENNIS PATTERN
Automatic



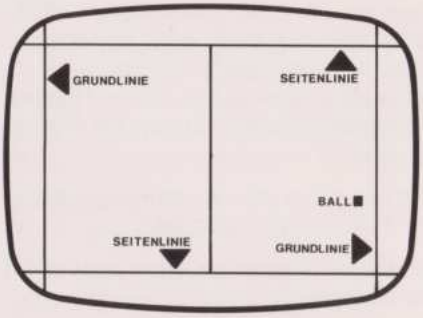
PELOTA PATTERN
1 player



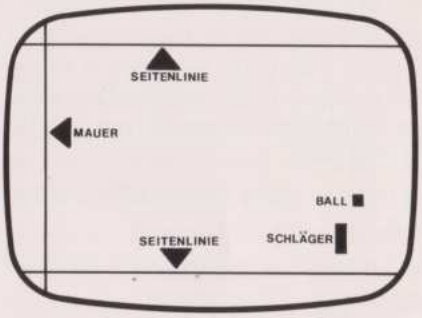
TENNIS/TABLE TENNIS (PING-PONG) PATTERN
2 players



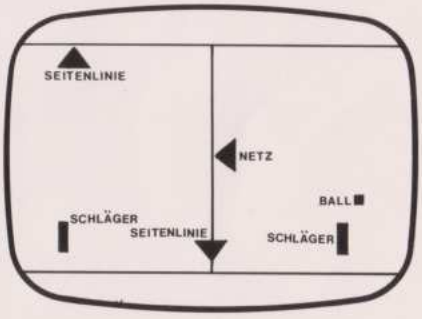
SPIELFELD FÜR AUTOMATISCHES TENNIS
ohne Spieler



SPIELFELD FÜR PELOTA
1 Spieler



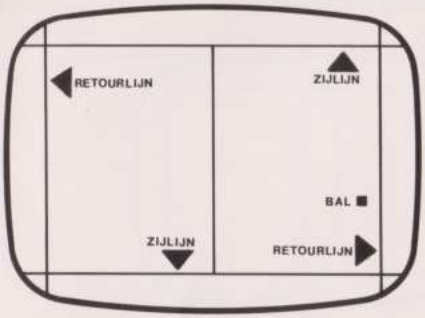
SPIELFELD FÜR TENNIS/TISCH-TENNIS
2 Spieler



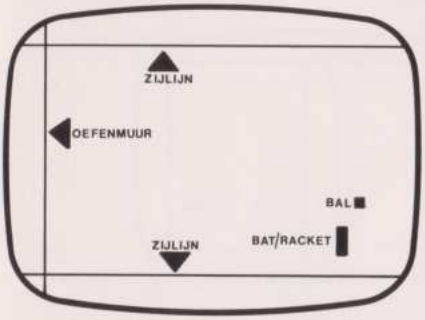
SPELMOGELIJKHEDEN

ESQUEMAS DE JUEGO

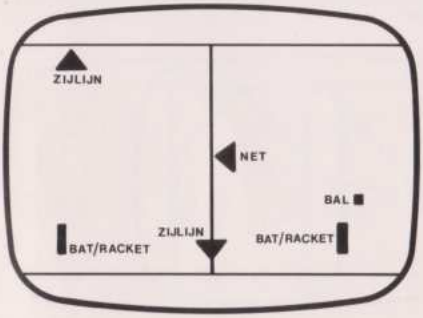
AUTOMATISCH SPEELVELD
Automatisch



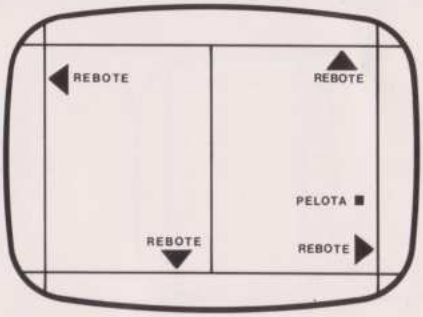
OEFENMUUR MET ÉÉN SPEELHELFT
1 speler



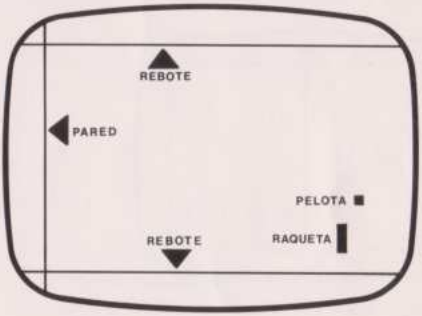
TENNIS/TAFELTENNIS (PING-PONG) SPEELVELD
2 spelers



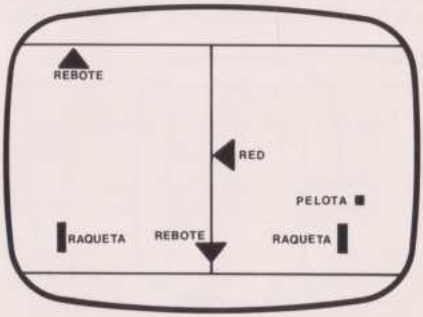
TENIS AUTOMATICO
Automático



PELOTA
1 jugador



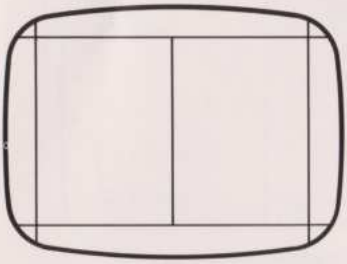
TENIS/PING-PONG
2 jugadores



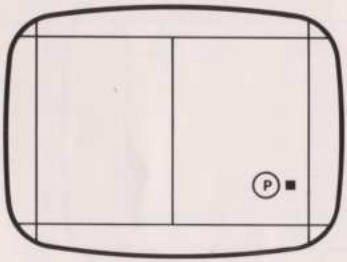
TENNIS AUTOMATIC

(This is used primarily to set up the game and the TV receiver).

By placing switch 3 on the LOWER position, the pattern shown below will appear on the TV screen.

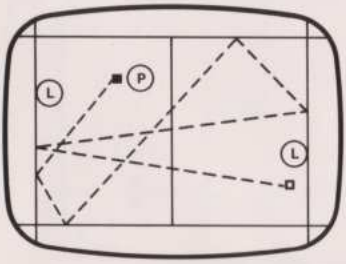


By depressing the push-button of either REMOTE CONTROL 13 or 14, the ball will appear on the right side of the TV screen.



By releasing the push-button, the BALL will begin to play and start bouncing AUTOMATICALLY from one side of the field to the other.

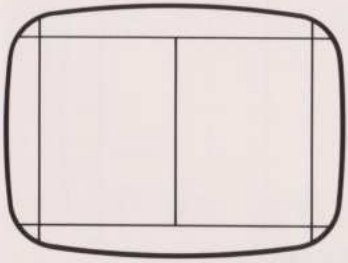
Whenever the ball hits one of the extreme sides L, it is thrown back to the far side and this goes on until it is called back by means of the push-button.



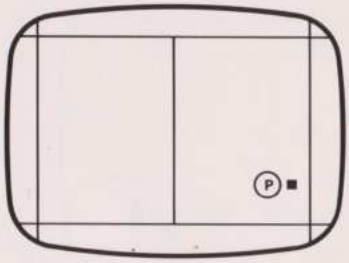
AUTOMATISCHES TENNIS

(Dient vor allem zum richtigen Einstellen des Spieles und des Fernsehgerätes).

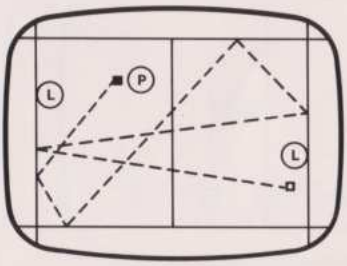
Mit dem Schalter 3 in Pos. UNTEN erscheint auf dem Bildschirm das nachstehende Feld.



Durch Drücken des Knopfes auf der Fernbedienung 13 oder 14 erscheint der Ball in der rechten Spielfeldseite.



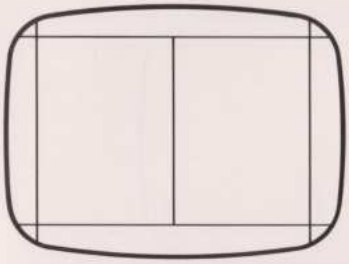
Lässt man den Knopf wieder los, wird der Ball automatisch von einer Spielfeldseite in die andere geworfen. Jedesmal, wenn der Ball eine der Grundlinien L berührt, prallt er wieder in die andere Spielfeldseite zurück. Der Ball kann durch Drücken des Knopfes auf der Fernbedienung wieder gestoppt werden.



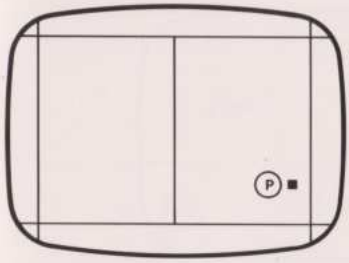
TENNIS AUTOMATISCH

Deze situatie wordt in de eerste plaats gebruikt om de Ping-o-tronic en het TV-toestel in te stellen.

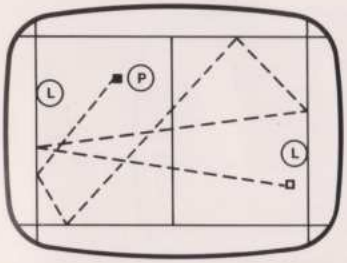
Door de schakelaar 3 in de ONDER-positie te plaatsen zal het onderstaande patroon op het TV-scherm verschijnen.



Wanneer het druktoetsje van één van beide afstandbedieningen wordt ingedrukt, verschijnt de bal in het rechter speelveld.



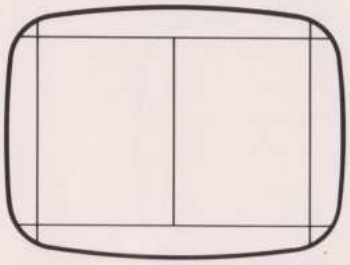
Zodra het toetsje wordt losgelaten wordt de bal weggespeeld en kaatst automatisch steeds van de ene veldbegrenzing naar een andere. De bal kan worden gestopt door op het toetsje van een afstandbediening te drukken.



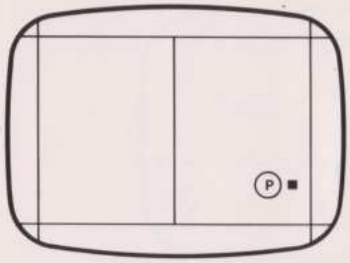
TENIS AUTOMATICO

(Esta posición se utiliza para ajustar la imagen en el televisor).

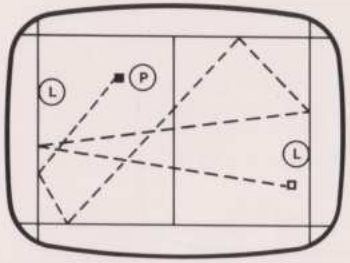
Situado el conmutador 3 en la posición SUPERIOR, aparece en la pantalla el esquema de la figura.



Pulsando el botón P de cualquiera de los mandos 13 ó 14, aparece la pelota en el campo de la derecha de la imagen.



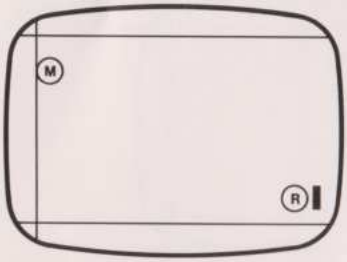
Dejando libre el botón P, la pelota se pone en juego automáticamente pasando de uno a otro campo sin interrupción hasta que no se pulsa de nuevo uno de los botones P.



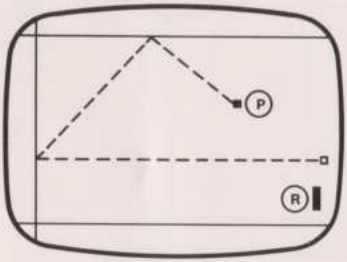
PELOTA

(Requires only one player. The game is played by means of REMOTE CONTROL 14).

By placing switch 3 on the MIDDLE position, the pattern shown on the right will appear on the TV screen: on the left is the WALL, in the lower right-hand corner is the BAT.

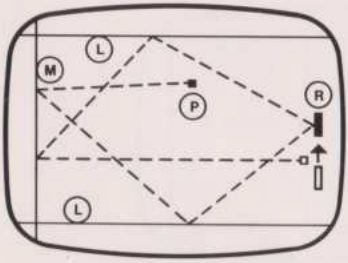


The BALL is started by means of the push-button on the REMOTE CONTROL and is sent to bounce off the WALL which throws it back to the area where the BAT operates.



By moving the BAT vertically, the player should intercept the trajectory of the BALL which, if touched by the BAT, will bounce back towards one of the sides L or towards the WALL, and the latter will return it to the play area.

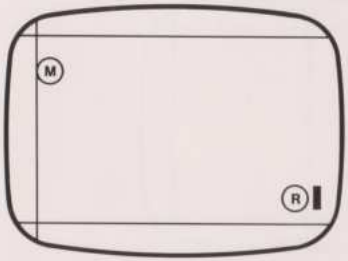
Failing interception, the BALL will leave the field and it will therefore have to be called back and started anew by means of the REMOTE CONTROL push-button.



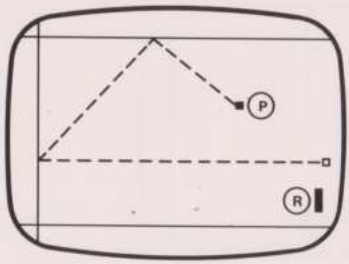
PELOTA

(Dazu wird nur ein Spieler benötigt - hierzu Fernbedienung 14 benutzen).

Mit dem Schalter 3 in Pos. MITTE erscheint auf dem Bildschirm das nachstehende Spielfeld: links die Mauer, rechts unten der Schläger.

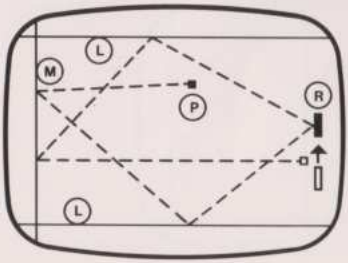


Durch Drücken des Knopfes auf der Fernbedienung erscheint der Ball auf dem Bildschirm und wird, durch Wiederloslassen des Knopfes, gegen die Mauer geworfen. Von dort prallt er wieder in die andere Spielfeldseite zurück, wo sich der Tennisschläger befindet.



Der Spieler muss nun durch senkrechte Verschiebung des Schlägers den heranfliegenden Ball berühren. Gelingt diese Berührung, prallt der Ball gegen eine der Seitenlinien L oder gegen die Mauer, von wo er dann sofort wieder zurückgeworfen wird.

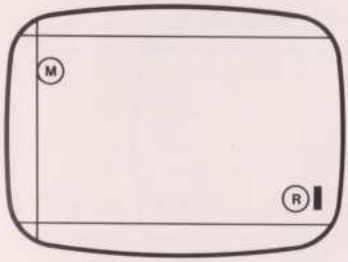
Wird der Ball verfehlt, gerät er aus dem Feld und muss durch Drücken des Knopfes auf der Fernbedienung wieder in das Spielfeld gebracht werden.



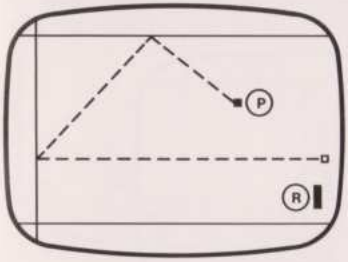
OEFENMUUR VOOR ÉÉN SPELER

Dit spel vraagt slechts één speler. Het spel wordt gespeeld met afstandbediening 14.

Door de schakelaar 3 in de MIDDEN-positie te plaatsen verschijnt het onderstaande speelveld op het TV-scherm: links de muur en rechts het racket.

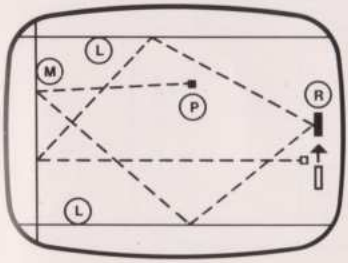


De bal wordt in het spel gebracht door middel van het druktoetsje op de afstandbediening; de bal gaat naar links en kaatst tegen de muur terug naar het veld, waar zich het racket bevindt.



Door het racket vertikaal te verplaatsen kan de speler de bal onderscheppen. Indien met het racket de bal wordt geraakt, kaatst deze, eventueel via een zijlijn, terug naar de muur.

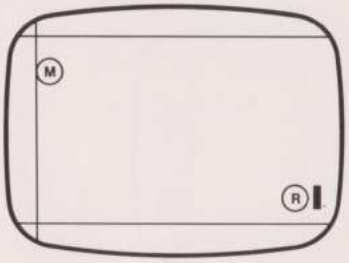
Indien de bal niet wordt geraakt, verdwijnt deze uit het veld en moet, door middel van het druktoetsje, opnieuw in het veld gebracht worden.



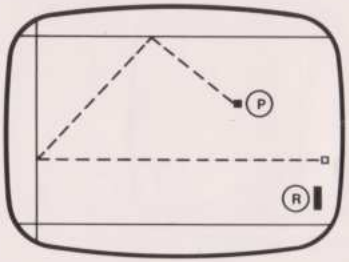
PELOTA

(Para 1 sólo jugador, que juega con el mando 14).

Situado el conmutador 3 en la posición CENTRAL, aparece en la pantalla el esquema de la figura: a la izquierda la pared y a la derecha en la parte inferior, la raqueta.

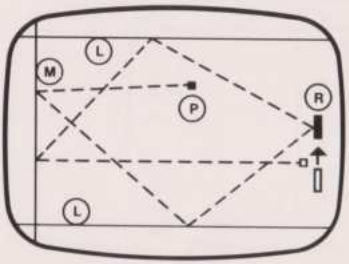


La pelota se pone en juego pulsando el botón P del mando 14 y se dirije hacia la PARED en la que rebota para volver a la línea sobre la que se mueve la RAQUETA.



Haciendo que la raqueta se desplace verticalmente, el jugador debe interceptar la trayectoria de la pelota y enviarla de nuevo sobre la PARED.

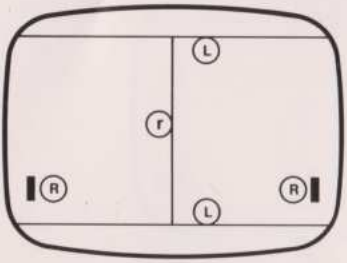
Si falla el jugador, la PELOTA saldrá del campo y es necesario pulsar de nuevo el botón P para volver a ponerla en juego.



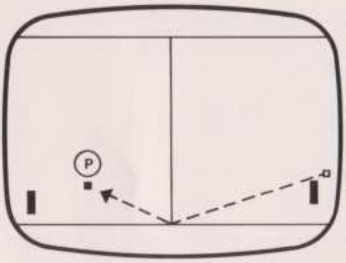
TENNIS PING-PONG

(Requires 2 players. This game is played by means of REMOTE CONTROLS 13 and 14).

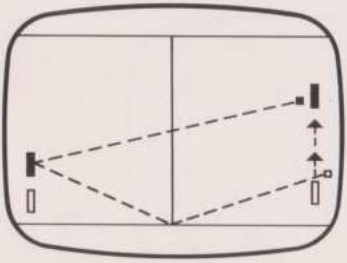
Place switch 3 on the UPPER position and the pattern shown on the right will appear on the TV screen, i.e.: the two sides of the field, the dividing tennis-net and the two «PADDLES» (bats).



The player who starts the game calls back the BALL by means of the REMOTE CONTROL and begins to play by throwing the ball towards the opponent's field.



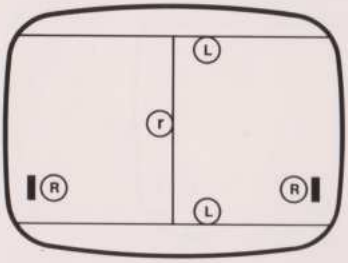
The player who receives the ball should intercept its trajectory by moving his BAT vertically. When the BALL strikes the BAT, the latter flings it back to the opponent who will, in turn, have to intercept it with his own BAT.
The player who misses the BALL will make his opponent score one point. When missed, the ball leaves the field and the player who scored the point should therefore recall the ball and restart the game.



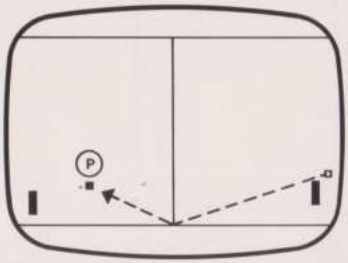
TENNIS PING-PONG

(Es werden zwei Spieler benötigt und wird mit den Fernbedienungen 13 und 14 gespielt).

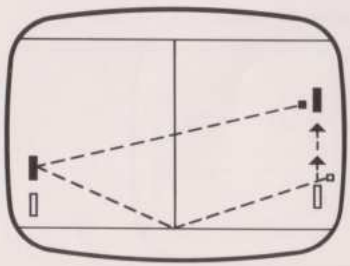
Mit dem Schalter 3 in Pos. OBEN erscheint auf dem Bildschirm das nachstehende Spielfeld: die beiden Spielfeldhälften, das Netz und die beiden Tennisschläger.



Der Spieler, der das Spiel beginnt (Aufschläger), bringt durch Drücken des Knopfes auf der Fernbedienung den Ball in die eigene Feldhälfte und wirft ihn durch Loslassen des Knopfes in die Spielfeldseite des Gegners (Rückschläger). Dieser muss durch senkrechte Verschiebung des Tennisschlägers den Ball berühren, der somit zurückgeschlagen wird.



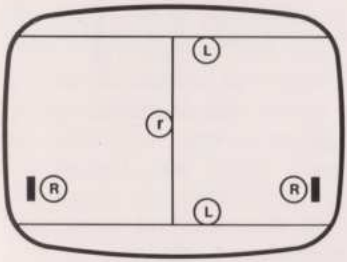
Jedesmal, wenn einer der beiden Spieler den Ball verfehlt, dann geht ein Punkt an den anderen Spieler. Der aus dem Feld geratene Ball wird vom Spieler, der einen Punkt erhalten hat, wieder in das Feld gebracht (durch Drücken des Knopfes auf der Fernbedienung).



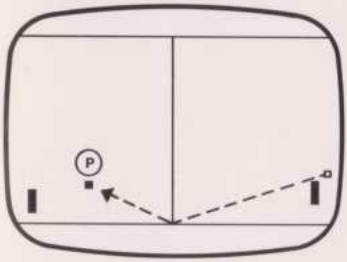
TENNIS PING-PONG

Voor 2 spelers. Het spel wordt gespeeld met de afstandbedieningen 13 en 14.

Plaats de schakelaar 3 in de BOVEN-positie, waardoor het onderstaande speelveld op het TV-scherm verschijnt: de twee speelhelften met links en rechts een racket/bat en daartussen het net.

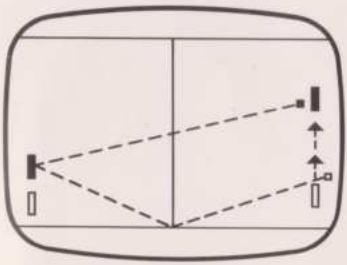


Eén van de spelers brengt, met het druktoetsje van zijn afstandbediening, de bal in het spel en speelt deze weg door het druktoetsje los te laten: de bal schiet naar de speelhelft van de tegenstander.



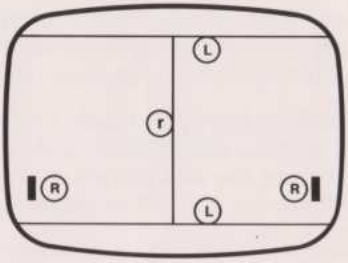
De tegenstander moet nu trachten de bal te onderscheppen door zijn racket/bat vertikaal te verplaatsen. Mist hij, dan telt de andere speler één punt.

De bal moet worden teruggehaald en opnieuw in het spel gebracht worden door de speler, die een punt behaalde.

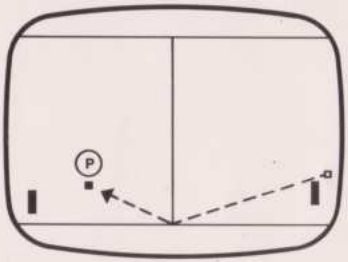


TENIS PING-PONG

(Para dos jugadores, empleando ambos mandos 13 y 14).
Se sitúa el conmutador 3 en la posición INFERIOR, apareciando en la pantalla el esquema de la figura: los dos CAMPOS, la RED y las dos RAQUETAS.

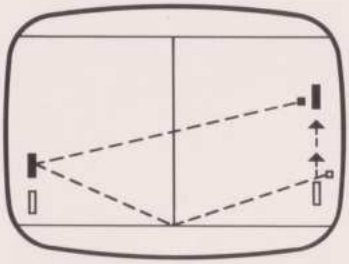


El jugador que inicia el juego «saca» la PELOTA pulsando el botón P de su mando y, al dejarlo libre, la PELOTA se dirije al campo contrario.



El otro jugador debe interceptar la PELOTA, moviendo verticalmente la RAQUETA, si ésta toca la pelota, vuelve hacia el campo contrario que es quien debe interceptarla.

El jugador que falle deberá volver a poner la pelota en juego, pulsando el botón P de su mando.



EFFECTS

Ping-o-tronic simulates the game action so realistically that it even reproduces, with utter faithfulness, the EFFECT on the ball when it strikes the moving bat or one of the corners.

In this case, it will be noted that the ball changes its bounce angle and its trajectory is deviated (EFFECT) from its ideal line.

Just as in real-life tennis and table tennis (ping-pong) games, the EFFECT given to the ball by one of the two players makes it more difficult for the other player to intercept it.

With a minimum of practice, players will develop a tendency to strike the ball with the strongest possible effect to make the action increasingly varied and the game more challenging.

BALLEFFEKT

Das Ping-o-Tronic – Gerät ermöglicht eine dermassen naturgetreue Wiedergabe des Spiels, dass auch der vom Tennisschläger dem Ball gegebene Effekt reell erscheint. Der Ball ändert nämlich, wie beim wirklichen Tennisspiel, seine ideale Wurfbahn und den Aufprallwinkel, je nachdem wie und an welcher Stelle er vom Schläger getroffen wird.

Nach einiger Einübungszeit und mit zunehmender Sicherheit werden die Spieler den Balleffekt immer mehr ausarbeiten, um dem Gegner das Auffangen des Balls schwieriger zu machen und somit das Spiel interessanter zu gestalten.

EFFEKT-BAL

De Ping-o-tronic bootst het spel zo natuurgetrouw na, dat, net als in het echte spel, aan de bal een «effekt» meegegeven kan worden door met het racket «langs de bal te strijken» of door de bal in de hoeken te slaan.

Effekt wil zeggen dat de bal van z'n ideale rechte lijn afwijkt, waardoor de tegenstander moeilijker kan bepalen, waar de bal zal terechtkomen.

EFECTOS

El realismo del juego es tan perfecto, que reproduce con una fidelidad absoluta incluso los EFECTOS de la pelota al encontrarse con la raqueta en movimento o con uno de sus extremos.

Puede observarse, en esto caso, como la pelota modifica el ángulo de su trayectoria con respecto a la línea ideal.

Como ocurre en el tenis o ping-pong reales, el EFECTO dado sobre la pelota, dificulta la devolución por parte del jugador contrario.

Con un poco de práctica, el jugador tiende a dominar los efectos, haciendo el juego cada vez más variado y competitivo.

INDUSTRIE A. ZANUSSI S.p.A. - PORDENONE - ITALY

P 267 46.0511.000 - 6-75